


 XBOX 360



ENEMY FRONT




 CRYENGINE™

5907813598029



18
www.pegi.info



 **AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

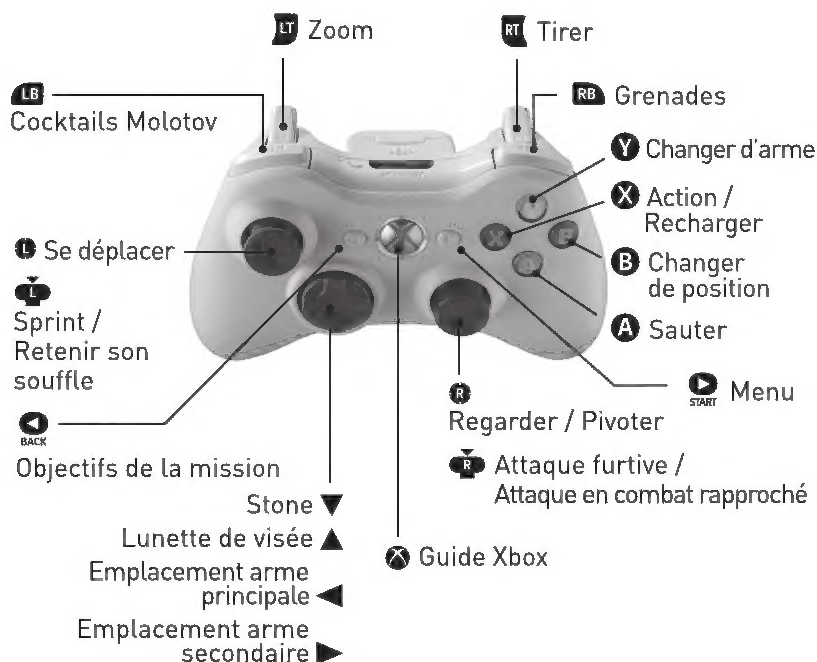
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Table des matières

Commandes de jeu	3
Menu principal	4
Interface	4
Multijoueur	5
Garantie limitée	6
Assistance	6

Commandes de jeu

Manette Xbox 360



Menu principal

À partir du menu principal, vous pouvez commencer une nouvelle partie, poursuivre à partir d'une sauvegarde, commencer une partie en multijoueur ou configurer les options du jeu.

Un joueur — cette option vous permet de jouer une partie à un joueur.

Multijoueur — cette option vous permet de jouer une partie à plusieurs joueurs.

Options — permet de modifier les réglages du jeu.

Crédits — cette option permet d'afficher la liste des développeurs du jeu. available DLC's for the game.

Extras — cette option vous permet d'afficher le statut de votre progression au cours de la campagne unique (secrets, statistiques, etc.)

Contenu téléchargeable — cette option vous permet de vérifier si un DLC pour le jeu est disponible.

Interface



1. Indicateur de visibilité — indique si le joueur a été repéré par un ennemi et depuis quelle direction, et combien de temps il reste au joueur avant d'être repéré.
2. Icône de position (posture) — indique la position du joueur. Un joueur peut se tenir debout, accroupi ou être allongé.
3. Énergie — indique la quantité d'énergie qu'il reste au joueur.
4. Kit de soins — indique le nombre de seringues de guérison il reste au joueur.

5. Compteur de munitions — indique la quantité de munitions restantes pour l'arme en cours d'utilisation ainsi que le nombre de grenades.
6. Mini carte — indique votre position, ainsi que la position de vos alliés et vos ennemis.
7. Icône d'interaction — s'affiche lorsque le joueur peut interagir avec un objet à l'écran, par exemple : ramasser une arme, grimper à une échelle, ou planter un explosif.
8. Capteur de vent — indique la force et la direction du vent.
9. Indicateur d'impact — point rouge visible lorsque le joueur regarde par la lunette d'un fusil de sniper et indiquant l'impact de la balle. Son emplacement dépend de la force du vent et de la distance. Cet élément n'est pas disponible dans le niveau de difficulté le plus élevé.

Multijoueur



1. Émetteur et antenne — 2 points qui doivent être reliés en capturant des répéteurs radios afin d'amorcer la transmission.
2. Barre de progression de transmission — indique la progression de l'équipe de transmission.
3. Barre de progression de capture — indique la progression de la capture du répéteur radio.
4. Répéteur radio (marqueur) — indique la position des répéteurs radio.
5. Chronomètre — indique le temps restant avant la fin du tour.
6. Compteur de points — indique le score actuel.

Garantie limitée

CI Games S.A. garantit à l'acheteur original de ce produit qu'il sera exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si vous constatez un défaut, veuillez tout d'abord retourner le produit là où vous l'avez acheté, accompagné d'une preuve d'achat. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire, retournez le produit à CI Games S.A. (adresse ci-dessous). Veuillez joindre le jeu complet, une copie de la preuve d'achat datée, nous indiquer le lieu de l'achat et nous fournir une description de la raison pour laquelle vous nous retourner le produit.

Adresse pour retour :

CI Games S.A. , ul. Puławska 182, 02-670 Warsaw, Pologne.

CI Games S.A. n'est en aucun cas responsable des retours non autorisés du produit et se réserve le droit de le renvoyer au client.

Assistance

Pour toute assistance, rendez-vous sur notre site Internet à l'adresse suivante : **<http://www.cigames.com>**
ou adressez un e-mail à : **support@cigames.com**
assistance téléphonique : **+48 22 718 35 00** (frais d'appels internationaux peuvent s'appliquer)

